

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS PADA ANAK USIA DINI

Soegeng Santoso

Abstract

Each child has different and specific competence which needs to be developed as early as possible. The development of such competence depends on several factors such genetic inheritance and environment. The child's creativity will develop well if it is maintained and motivated by outside stimuli. This can be done through creative learning. Logical thinking can be developed through mathematical intelligence. Creativity and logical thinking can be developed through fun learning activities

Kata Kunci: Kreativitas, berpikir logis, anak usia dini

PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap anak, termasuk anak usia dini memiliki potensi yang berbeda. Potensi yang dimiliki anak itu perlu dikembangkan sejak dini. Perkembangan potensi yang dimiliki anak tergantung dari berbagai faktor antara lain bawaan (genetik) dan lingkungan, termasuk kesehatan dan gizi. Untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak maka lingkungan, pendidikan, kesehatan dan gizi harus saling mendukung. Anak mendapatkan gizi yang cukup akan tumbuh menjadi anak yang sehat. Jika lingkungan yang ada mendukung perkembangannya, maka akan terbentuk anak yang aktif dan kreatif. Banyak ahli yang mendefinisikan pengertian kreativitas, intinya kreativitas adalah yang berhubungan dengan inovasi dan penemuan, inovasi dan penemuan tersebut dapat berupa produk, tindakan maupun ide-ide yang kreatif.

Menurut Maysesky kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau membuat sesuatu yang asli dari dirinya dan mempunyai nilai bagi diri sendiri atau orang lain. Wycof memberi batasan kreativitas adalah sesuatu yang dilihat oleh orang lain disekitar kita, tetapi membuat keterkaitan yang tidak terpikir oleh orang lain.

PEMBAHASAN

Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Sistem pendidikan Indonesia dewasa ini sangat disibukkan oleh berbagai hal antara lain keterbatasan anggaran dan masalah sosial ekonomi, anak putus sekolah dan kejenuhan guru sehingga belum cukup perhatian untuk mengajarkan murid berpikir dan bertindak lebih kreatif, murid tidak

dirangsang untuk menemukan dan mendefinisikan masalahnya sendiri. Kalau melihat kondisi sekarang ini sudah saatnya kreativitas dikembangkan sejak usia dini yang dilakukan melalui pembelajaran yang kreatif agar tumbuh manusia Indonesia yang berkualitas.

Jika berbicara tentang kreativitas, Torrance dalam Mayesky memberikan 25 macam karakteristik individu yang kreatif, yaitu : dapat menerima ketidakteraturan (*disorder*), berani mengambil resiko, sikap yang kuat, mengutamakan kepentingan orang lain (*alturastik*), menyadari pihak lain, selalu mengagumi segala hal, tertarik pada ketidakteraturan, tertarik pada misterius, mencoba pekerjaan yang sulit (kadang-kadang terlalu sulit), kelihatan sangat pemalu, bersifat konstruktif dalam kritik, bersemangat, mendalam dan sadar atas kepercayaannya, menentang konvensi kesopansantunan, menentang konvensi kesehatan, keinginan untuk unggul, tegas, perasaan tidak puas, mengganggu keteraturan, menonjol (bukan dalam arti kekuasaan), emosional, kepekaan emosional, energik, pencari kesalahan, tidak takut dikatakan "berbeda", merasa parade secara keseluruhan "langkah yang menyimpang". Dan keingintahuan yang sepenuhnya.

Kreativitas pada anak mungkin sulit diidentifikasi dan kadang-kadang merupakan pemicu yang berharga. Tentu saja banyak problem sosial, lingkungan, dan ekonomi yang di tengah masyarakat memerlukan pemecahan secara tepat. Langkah terpenting yang dapat diambil para guru untuk mendorong kreativitas adalah dengan meyakinkan pengertian siswa bahwa kreativitas mereka akan dihargai. Gardner dalam Woolfolk menyatakan bahwa individu yang sering membuat terobosan kreatif yang amat penting cenderung awalnya berasal

dari sebagai penjelajah, inovator, dan pemikir. Sering kepetualangan demikian ini ditafsirkan sebagai ketidaktaatan walaupun lebih banyak para pemikir yang beruntung menerima bantuan berupa dorongan dari para guru atau teman sebaya untuk melakukan eksperimen. Guru mematikan ide-ide kreatif tanpa memperhatikan realitas apa yang mereka lakukan adalah tindakan yang tidak tepat. Para guru pada posisi yang sangat kuat untuk mendorong atau menghentikan kreativitas melalui penerimaan atau penolakan terhadap perilaku yang dilakukan anak. Munculnya kreativitas siswa dapat didorong melalui interaksi sehari-hari dengan cara guru melakukan *brainstorming* (curah gagasan), yang merupakan sarana pengembangan ide-ide yang bagus bagi siswa.

Pengkajian mengenai kreativitas pada umumnya menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas itu mengikuti pola yang dapat diprediksikan. Pada awal kehidupan atau masa kanak-kanak tampak suasana atau cara mereka bermain. Pada tahap selanjutnya, perkembangan ini menyebar ke berbagai aspek kehidupan lainnya, misalnya pada pengerjaan tugas sekolah, berinteraksi dengan teman sebaya, lebih muda usia maupun orang lebih dewasa. Dikatakan bahwa puncak kreativitas dalam rentang kehidupan manusia berkisar pada usia 30-40 tahun. Sesudah usia ini kemampuan tersebut berjalan mendatar dan berikutnya secara bertahap menurun. Erikson menyebut pasca puncak ini sebagai "usia kritis" yang ditandai dengan saat-saat dimana didominasi oleh melemahnya kecenderungan mewujudkan sesuatu atau terjadinya kemandegan (*stagnation*).

Pandangan lama beranggapan bahwa kreativitas merupakan suatu bakat dan seseorang dikatakan kreatif apabila ia telah membuktikan dirinya menghasilkan sesuatu yang asli atau orisinal, misalnya menciptakan lagu, membuat lukisan atau penemuan baru lainnya. Pandangan sekarang mengenai kreativitas adalah bagaimana kemampuan itu dapat ditumbuhkembangkan atau bagaimana menjadi beku oleh pengaruh lingkungan. Pandangan pertama, berimplikasi orang hanya mengganggu orang lain, sehingga orang kreatif menghasilkan sesuatu yang layak dihargai sebagai karya kreatif. Tindakan menunggu demikian dapat mengakibatkan terlambat tumbuhkembangnya kemampuan kreativitas yang dimiliki anak. Berbeda dengan pandangan kedua, pandangan ini dipusatkan pada cara menemukan potensi kreativitas yang selanjutnya untuk ditumbuhkembangkan secara optimal. Lehman dalam Hurlock menjelaskan bahwa kendala awal

perkembangan kreativitas disebabkan oleh faktor lingkungan, seperti kesehatan lingkungan yang buruk, kesulitan keuangan, dan tidak tersedianya waktu luang

Hasil dari sejumlah studi melaporkan bahwa tidak ada ciri tunggal yang secara khas ditemukan di kalangan anak-anak, remaja dan dewasa yang dinilai kreatif, kecuali sejumlah ciri yang berhubungan dengan atau diacu sebagai "sindrom kreativitas". Sindrom kreativitas memiliki ciri-ciri kelenturan, ketidak-patuhan, kebutuhan otonomi, kebutuhan bermain, kesenangan mengolah gagasan, ketegasan, ketenangan, rasa percaya diri, kemantapan keyakinan, rasa humor, keterbukaan, kemantapan intelektual, keingintahuan yang besar, berani mengambil resiko atas suatu keputusan sendiri, perasaan malu terhadap situasi sosial, menyukai fantasi dari pada petualangan nyata, keberanian berpetualang, ketekunan mengembangkan minat sesuai pilihan sendiri, dan keinginan yang tidak sesuai dengan jenis gendernya.

Arasteh menyatakan bahwa perkembangan kreativitas dapat terhambat pada periode krisis selama masa kanak-kanak dan remaja. Sebelum anak memasuki sekolah, mereka belajar menerima perintah dan aturan sehingga mereka harus menyesuaikan dengan perintah dan peraturan yang diterima dari orang dewasa di rumah. Hal yang sama akan dialami kelak setelah masuk di sekolah, akan semakin terbelenggu kreativitas anak. Ini terjadi pada usia 5-6 tahun. Pada usia selanjutnya hingga 10 tahun, keinginan untuk diterima dengan baik oleh kelompoknya, mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan pola yang dianut kelompok, dan setiap penyimpangan akan dapat berakibat mengancam penerimaan kelompok itu.

Secara garis besar dapat dinyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak dapat dibedakan dalam dua hal. Pertama, faktor internal atau bawaan alamiah, misalnya intelegensi. Anak yang pandai pada umumnya menunjukkan kreativitas lebih tinggi dari pada anak yang kurang intelegensinya. Faktor eksternal adalah pengaruh lingkungan. Perbedaan perlakuan sosial terhadap laki-laki dan perempuan membuat laki-laki pada umumnya lebih kreatif dari pada perempuan. Akibat perlakuan keluarga, apabila pada situasi dan kondisi suatu keluarga itu sama, maka kadang-kadang anak tunggal dan anak lahir belakangan lebih kreatif dari pada anak pertama. Terdapat anak dari keluarga kecil lebih kreatif dari pada anak keluarga besar. Anak yang dilahirkan di lingkungan perkotaan

menunjukkan lebih kreatif dari pada anak dari lingkungan pedesaan. Jadi perkembangan (positif atau negatif) kreativitas anak tidak saja bergantung pada faktor bawaan bakat.

Kreativitas dalam diri anak tidak akan berkembang jika tidak dipupuk dan dikembangkan oleh pengaruh dari luar. Guru dituntut untuk kreatif apalagi guru untuk anak usia dini. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mengembangkan kreativitas terutama pada anak usia dini adalah dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bertindak kreatif dengan melakukan eksperimen dan eksplorasi. Jika orang tua dapat memberikan stimulasi yang tepat dan dapat memotivasi anaknya untuk belajar dengan penuh kreatif maka anaknya akan tumbuh menjadi anak yang kreatif. Sebab anak yang kreatif akan lebih mudah mempelajari sesuatu.

Berbagai pengertian kreativitas di atas perlu diketahui dan dilaksanakan dalam mendidik, sebab kreativitas sudah ada sejak anak dilahirkan. Setiap anak memiliki kualitas kreativitas yang berbeda, inipun perlu diketahui oleh pendidik. Kreativitas ini penting bagi anak dan jika dapat berkembang secara optimal, anak akan menjadi orang yang mempunyai keahlian yang berbeda satu sama lain.

Adanya kreativitas ini, prndidik perlu menyediakan sarana dan prasarana yang mampu merangsang dan mengembangkannya. Namun demikian tidak dapat disimpulkan semua orang yang kreatif tentu pandai. Biasanya anak yang kreatif banyak ide, tetapi belum tentu ide itu dilaksanakan sendiri, yang bagus pembuat ide dapat melaksanakan sendiri, tetapi jarang terjadi..

Pengembangan Konsep Berpikir Logis Pada Anak Usia Dini

Kemampuan berpikir logis pada seseorang terkait dengan kecerdasan logis matematis. Kecerdasan logika matematika dituliskan oleh Howard Gardner dalam bukunya yang berjudul *Multiple Intelligences*, menegaskan bahwa skala kecerdasan yang selama ini dipakai ternyata banyak memiliki keterbatasan sehingga kurang dapat meramalkan kinerja yang sukses untuk masa depan seseorang. Menurut Gardner, kecerdasan seseorang meliputi unsur-unsur kecerdasan logika matematika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis.

Kecerdasan logika matematika sendiri memuat kemampuan seseorang dalam berpikir secara induktif, berpikir menurut aturan logika, memahami dan menganalisis pola angka-angka, serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir.

Anak-anak dengan kecerdasan matematika-logika tinggi cenderung menyenangi kegiatan menganalisis dan mempelajari sebab akibat terjadinya sesuatu. Ia menyenangi berpikir secara konseptual, misalnya menyusun laporan hipotesis dan mengadakan kategorisasi dan klasifikasi terhadap apa yang dihadapinya. Anak-anak semacam ini cenderung menyukai aktivitas berhitung dan memiliki kecepatan dalam menyelesaikan problem matematika. Apabila kurang memahami, mereka cenderung akan berusaha untuk bertanya dan mencari jawaban atas hal yang kurang dipahaminya tersebut. Anak-anak ini juga sangat menyukai berbagai permainan yang banyak melibatkan kegiatan berpikir aktif, seperti catur dan bermain teka-teki.

Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Kegiatan yang Menyenangkan

Anak usia dini sesungguhnya senang melakukan kegiatan yang penuh imajinatif dan menyenangkan, sehingga anak senang melakukan eksplorasi dengan lingkungan dan senang mencoba sesuatu yang baru dikenalnya. Untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir logis pada anak dapat dilakukan dengan mengajak anak untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan tersebut dapat berupa permainan maupun mengajak anak bereksplorasi dengan lingkungan-nya. Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Saat bermain anak akan merasa rileks, gembira dan dapat mengekspresikan jiwanya.

Kreativitas anak perlu dipupuk antara

lain dengan cara :

- a. Menghargai pendapat orang lain
- b. Memberi kesempatan untuk berpikir, berkhayal
- c. Memberi kesempatan untuk memutuskan sendiri
- d. Menghargai pendapat orang lain
- e. Menghargai sesuatu yang dihasilkan orang lain
- f. Memberikan pujian
- g. Mendorong kegiatan orang lain (Soegeng Santoso, 2002)

Menurut Rubin, Fein, dan Vanderberg, 1983 (dalam Cosby S. Rogers dan Janet K. Sawyer) bermain adalah berbagai macam kegiatan yang memberikan keseimbangan berbagai aspek fungsi kepribadian. Ada beberapa manfaat bermain diantaranya ialah :
(1) bermain merupakan motivasi intrinsik bagi anak,
(2) bermain umumnya bebas dari kegiatan menulis,

(3) bermain membangkitkan aktivitas yang nyata, (4) pusat proses berbagai kegiatan adalah bermain, (5) bermain mendominasi permainan, (6) bermain dapat dilakukan dengan memberikan aktivitas permainan. Menurut Sandra J. Stone (1993) ada beberapa jenis permainan yang berfungsi untuk membangun pengetahuan anak diantaranya ialah menggunting, melompat di box, mencampur dan mengklasifikasi permainan yang diberikan berfungsi untuk mengembangkan konsep, mengklasifikasi, membangun pengetahuan dan melatih koordinasi tangan dan mata.

Beberapa jenis permainan ini dapat digunakan untuk membangun konsep logika matematika. Permainan tersebut dapat dilakukan secara kreatif sambil bernyanyi agar anak senang dan tidak bosan. Permainan yang kreatif perlu dibudayakan di lingkungan anak.

KESIMPULAN

Kreativitas pada seseorang terkait dengan kemampuannya untuk bertindak dan berpikir secara kreatif. Anak yang kreatif akan mampu melakukan sesuatu tanpa disuruh oleh orang dewasa, memiliki inisiatif dan senang melakukan percobaan. Pengembangan kreativitas dan kemampuan berpikir logis pada anak dapat dilakukan dengan memberikan permainan/kegiatan yang penuh imajinasi dan menyenangkan. Salah satu kegiatan yang menyenangkan dan diinginkan anak adalah bermain. Memberikan berbagai permainan yang bervariasi pada anak merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir logis pada anak.

Dengan permainan anak menjadi sehat. Permainan edukatif tidak harus yang mahal, lebih baik manfaat benda, alat dan sesuatu yang ada di lingkungan kita.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, J. (1994). *Kreativitas bagaimana menanam, membangun, dan mengembangkannya*. Yogyakarta: Kanisius,
- Supriadi, D. (1994). *Kreativitas, kebudayaan dan perkembangannya IPTEK*. Bandung
- Mayesky, M. (1990). *Creative activities for young children*. New York: Delmar Publishers.
- Morgan, C. T. (1986). *Intoductoin to psychology*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Roger, C. S., & Sawyers, J. K. (1995). *Play in the lives children*. Washington DC: National Association For The Young Children.
- Santoso, S. (2002). *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Munandar, U. (1995). *Dasar-dasar pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Depdikbud Ditjen Dikti.
- Woolfolk, A. E. (1995). *Educational psychology*. Boston: Alyn and Bacon.

KETERANGAN PENULIS

Prof. Dr. Soegeng Santoso, M.Pd, lahir di Bantul tahun 1948. pendidikan terakhirnya adalah S3 bidang Ilmu Pendidikan. Saat ini menjabat sebagai Sekretaris Eksekutif Lembaga Akta Mengajar (LAM) UNJ, sebelumnya pernah juga menjabat sebagai Dekan FIP-IKIP Jakarta, Kepala Pusat Sumbr Belajar UNJ, Ketua Program D2 PGTK. Salah satu pendiri Program Studi S1 Pendidikan Anak Usia Dini ini aktif menulis artikel ilmiah yang saat ini berjumlah kurang lebih 100 buah. Selain itu, terakhir tahun 2002 mengeluarkan buku "Pendidikan Anak Usia Dini".